



---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS *SOFTWARE*  
*iSpring Suite 10* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN  
PENGUASAAN MATERI  
PESERTA DIDIK SMA**

Syonia Syafitri<sup>1\*</sup>, Universitas Negeri Yogyakarta

Pujianto, Universitas Negeri Yogyakarta

\*e-mail: [syoniasyafitri.2018@student.uny.ac.id](mailto:syoniasyafitri.2018@student.uny.ac.id) (corresponding author)

**Abstrak-** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif hasil pengembangan berbasis *software iSpring Suite 10* yang layak untuk meningkatkan minat belajar dan penguasaan materi peserta didik SMA pada pokok bahasan Gerak Parabola. Desain penelitian yang digunakan adalah *Research and Development ADDIE Models* yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X di SMA N 3 Mandau tahun pelajaran 2021/2022. Teknik analisis data kelayakan media menggunakan Simpangan Baku Ideal (S<sub>Bi</sub>), peningkatan minat belajar dan penguasaan materi menggunakan *standard gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif hasil pengembangan berbasis *software iSpring Suite 10* layak digunakan dalam kategori baik, serta peningkatan minat belajar dan penguasaan materi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif hasil pengembangan berbasis *software iSpring Suite 10* termasuk kategori sedang.

**Kata-Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif hasil pengembangan, *software iSpring Suite 10*, minat belajar, penguasaan materi, dan gerak parabola

**Abstract-** This study aims to product an interactive learning media as a result of development based on *iSpring Suite 10* software that is feasible to increase learning interest and student achievement of high school students on the subject of Parabolic Motion. The research design used is *Research and Development ADDIE Models* which consists of *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. The subject of study were students of class X at SMA N 3 Mandau in the academic year 2021/2022. The technique of analyzing media feasibility data used *Ideal Standard Deviation (S<sub>Bi</sub>)*, increasing learning interest and student achievement used *standard gain*. The result of study indicated that interactive learning media as a result of development based on *iSpring Suite 10* software is feasible in the good category, as well as the increasing the learning interest and student achievement of students after learning used interactive learning media as a result of development, *software iSpring Suite 10* is included in the medium category.

**Keywords:** interactive learning media as a result of development, *software iSpring Suite 10*, learning interest, student achievement and parabolic motion.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sektor penting dalam menentukan kualitas suatu bangsa. Driyakarya dalam Dwi Siswoyo (2013: 1) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan gejala semesta (fenomena universal) dan berlangsung sepanjang hayat manusia, dimanapun manusia berada. Dimana ada kehidupan manusia, disitu ada pendidikan. Di era globalisasi seperti sekarang ini, dunia pendidikan menuntut adanya berbagai inovasi yang dapat mendukung peningkatan mutu pendidikan, pernyataan ini tertuang dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013 perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pada bab 4 tentang Standar Nasional Pendidikan mengenai standar proses, yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itulah standar proses ini dapat diterapkan dalam pembelajaran fisika.

Fisika sebagai ilmu merupakan landasan pengembangan teknologi sehingga teori-teori fisika membutuhkan tingkat kecermatan dan tingkat berpikir kritis yang tinggi (Mundilarto, 2010:3). Penerapan ilmu fisika ini selalu berhubungan erat dengan fenomena alam dan pengaplikasiannya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran fisika dirancang semaksimal mungkin untuk memenuhi standar yang telah ditentukan.

Adanya pandemi Covid-19 membuat perubahan yang besar pada sistem pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Kebijakan pemerintah untuk menerapkan pembelajaran secara daring (*online*) membuat peserta didik dituntut aktif belajar secara mandiri agar dapat menguasai materi pembelajaran yang disampaikan. Bahkan untuk saat ini pemerintah sudah menganjurkan untuk mengadakan pembelajaran tatap muka secara terbatas yang kemudian disebut sebagai PTMT. Konsep pembelajaran tatap muka secara terbatas ini ialah pada jumlah siswa yang masuk sekolah tidak sama dengan jumlahnya ketika masuk sekolah secara normal. Pembelajaran tatap muka terbatas ini juga masih menimbulkan stress akademik bagi peserta didik, peserta didik juga mengalami penurunan minat belajar (Bahrodin, A., & Widiyati, E, 2021). Akibat dari penurunan minat belajar ini juga berdampak pada tingkat penguasaan materi peserta didik yang cenderung jauh dari yang diharapkan.

Hasil observasi peneliti selama menjalani Praktik Kependidikan (PK) di SMA Negeri 3 Mandau tahun 2021 mulai dari bulan Juli hingga Oktober di kelas X MIPA terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran, seperti : 1) media pembelajaran yang digunakan pendidik masih monoton, dimana pendidik hanya menggunakan platform Google Classroom dan WhatsApp Group untuk memberikan materi berupa word atau power point dan tugas kepada peserta didik. Materi ini nantinya disampaikan secara langsung pada pembelajaran di kelas dan waktunya pun juga cukup singkat sehingga sering sekali peserta didik tidak mendapatkan penjelasan yang cukup, 2) menurunnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari antusias peserta didik saat berdiskusi di kelas, 3) penyerapan materi peserta didik yang masih kurang sehingga tingkat penguasaan materinya cenderung rendah, hal ini dilihat dari hampir 20 peserta didik dari 36 peserta didik yang capaian hasil belajar Fisikanya di bawah KKM 70, 4) masih banyak peserta didik yang terlambat mengumpulkan tugas dikarenakan kesulitan dalam memahami materi, hal ini menandakan adanya penurunan minat belajar peserta didik dan rendahnya penguasaan materi peserta didik, 5) adanya media pembelajaran yang belum sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga membuat minat belajar dan penguasaan materi peserta didik belum maksimal.

Salah satu stimulus yang dapat memecahkan masalah tersebut adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif agar dapat digunakan oleh peserta didik, baik pada pembelajaran daring ataupun pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT). Pendidik merancang suatu media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mampu membuat peserta didik tertarik dan tidak mengalami kebosanan.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang jarang digunakan dalam pembelajaran fisika adalah media yang berbasis *software iSpring Suite 10*, hal ini dibuktikan dengan masih jarangnyanya jurnal maupun artikel yang membahas tentang pengembangan media interaktif berbasis *software iSpring Suite 10* dalam mata pelajaran fisika, namun sebelumnya media ini sering digunakan dalam mata pelajaran lain seperti matematika, biologi, ekonomi maupun PPKN.

*Software iSpring Suite 10* merupakan salah satu tools yang terintegrasi dengan Microsoft *PowerPoint* yang dapat di-*publish* dalam bentuk *HTML5* dan dapat dijalankan pada perangkat android

ataupun laptop. Di dalam *Software iSpring Suite 10* terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, kuis, survey dan simulasi percakapan interaktif. Selain itu, *software* ini juga dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran daring maupun luring (Tani dan Elvin, 2017). Peneliti akan membuat keluaran dari *software* ini berbentuk *HTML5* yang nantinya akan diintegrasikan dalam bentuk link *website*. *Link website* dari keluaran tersebut nantinya dapat diakses oleh peserta didik agar dapat menjalankan media pembelajaran tersebut. Melalui *link website* inilah nantinya media pembelajaran interaktif ini didistribusikan dan waktu untuk mengaksesnya pun cukup singkat. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif yang layak digunakan dengan berbantuan *software iSpring Suite 10* untuk meningkatkan minat belajar dan penguasaan materi peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Mandau pada materi Gerak Parabola.

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian yang dikembangkan adalah pengembangan *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)* yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 (Mulyatiningsih, 2012:199-200). Penelitian R&D ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada kemudian digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 3 Mandau Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. Uji terbatas melibatkan 15 orang peserta didik kelas X MIPA 4 serta uji luas melibatkan 71 orang peserta didik kelas X MIPA 5 dan X MIPA 6.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Mandau pada bulan Oktober-November semester ganjil tahun akademik 2021/2022.

### **Jenis Data**

Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dalam penelitian ini berupa deskripsi komentar atau saran dari validator, observer dan peserta didik yang kemudian dibuat kesimpulan secara umum. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian media pembelajaran oleh validator ahli dan praktisi, skor penilaian RPP, skor angket minat belajar, skor *pretest posttest* dan skor angket respon peserta didik.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui angket, tes, observasi dan dokumentasi. Lembar angket terdiri atas lembar penilaian produk, lembar respon peserta didik dan lembar minat belajar. Tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik. Jenis tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. Observasi dilakukan sebelum penelitian yaitu observasi pembelajaran fisika pada pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) di SMA Negeri 3 Mandau. Selain itu peneliti juga melakukan observasi secara *online* melalui kelas online di setiap sesi pertemuan melalui *Google Classroom*. Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Data hasil penelitian berupa data validasi, angket, media dan foto kegiatan yang nantinya akan dicantumkan dalam lampiran.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data kualitatif berasal dari komentar atau saran pada lembar validasi dari validator ahli dan validator praktisi, lembar observasi dari observer dan komentar atau saran dari peserta didik yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis data ini digunakan sebagai perbaikan pada media yang dikembangkan.

Analisis data kuantitatif diperoleh dari data berbentuk angka. Analisis kelayakan media pembelajaran menggunakan Simpangan Baku Ideal (S<sub>Bi</sub>), analisis validitas dan reliabilitas soal *pretest posttest* menggunakan *software SPSS* dengan metode *Cronbach's Alpha*, analisis keterlaksanaan RPP menggunakan *Interjudge Agreement (IJA)*, analisis minat belajar dan penguasaan materi menggunakan *standard gain* dan analisis angket respon peserta didik menggunakan Simpangan Baku Ideal (S<sub>Bi</sub>).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu:  
1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Adapun yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis kebutuhan pembelajaran, menganalisis kurikulum dan menganalisis karakteristik peserta didik. Adapun hasil analisis kebutuhan pembelajaran yang diperoleh yaitu proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Mandau dilakukan secara tatap muka terbatas (PTMT) dimana peserta didik dibagi menjadi 2 *shift*, *shift* pagi diisi oleh seluruh peserta didik kelas X, XI dan XII MIPA dan untuk *shift* siang diisi oleh seluruh peserta didik kelas X, XI dan XII IPS. Mata pelajaran fisika mendapatkan satu kali pertemuan dalam seminggu dengan waktu pembelajaran selama 50 menit dan media pembelajaran yang digunakan yaitu *Google Classroom*. SMA Negeri 3 Mandau menggunakan kurikulum 2013 revisi dengan KD esensial. Dan untuk hasil analisis karakteristik peserta didik diperoleh bahwa setiap kelas terdiri dari 35-36 peserta didik, antusias belajar dan hasil penugasan peserta didik cenderung rendah, hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya peserta didik yang terlambat mengumpulkan tugas dan rata-rata hasil belajar peserta didik berada di bawah KKM 70. Sebagian besar peserta didik dapat mengoperasikan berbagai macam perangkat seperti *smartphone* atau laptop dan jaringan di sekitar tempat tinggal peserta didik juga sudah cukup baik, namun beberapa peserta didik masih memiliki pengalaman yang minim terkait penggunaan media pembelajaran.

### 2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini, peneliti mulai membuat rancangan awal media pembelajaran yang dikembangkan dan perangkat pengumpulan berupa instrumen penelitian. Instrumen-instrumen ini nantinya akan divalidasi oleh para validator yaitu dosen pembimbing dan guru mata pelajaran fisika di SMA Negeri 3 Mandau. Adapun yang peneliti lakukan yaitu pembuatan diagram alir (*flowchart*), pembuatan desain media (*storyboard*) dan penyusunan instrumen penelitian seperti RPP, penyusunan angket minat belajar peserta didik, penyusunan soal *pretest posttest*, penyusunan angket respon peserta didik serta penyusunan lembar keterlaksanaan RPP.

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai membuat media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap *design*, peneliti juga mengukur kinerja produk dengan divalidasi oleh validator ahli dan validator praktisi. Validasi dilakukan pada media pembelajaran fisika berbasis *software iSpring Suite 10*, kelayakan RPP, angket minat belajar, soal *pretest posttest* dan angket respon peserta didik. Terdapat dua validasi pada media pembelajaran fisika berbasis *software iSpring Suite 10* yaitu validasi materi dan media. Berikut ini tabel hasil validasinya.

No	Hasil penilaian	Rata-Rata skor	Kategori
1	Kelayakan media	3,91	Sangat Baik
2	Kelayakan materi	3,93	Sangat Baik
3	Kelayakan RPP	3,78	Sangat Baik
4	Kelayakan angket minat belajar	3,89	Sangat Baik
5	Kelayakan soal <i>pretest posttest</i>	3,95	Sangat Baik
6	Kelayakan angket respon peserta didik	3,93	Sangat Baik

Validasi soal *pretest* dan *posttest* menggunakan *software SPSS* dengan metode *cronbach's alpha*. Diperoleh 15 butir soal dari 20 butir soal *pretest* yang valid dan 17 butir soal dari 20 butir soal *posttest* yang valid serta dapat digunakan. Perbaikan media dan instrumen dilakukan setelah

memperoleh data validasi dari validator. Perbaikan dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh validator. Produk yang sudah layak dapat digunakan untuk uji terbatas. Berikut merupakan beberapa perbaikan yang disarankan oleh validator ahli dan praktisi:

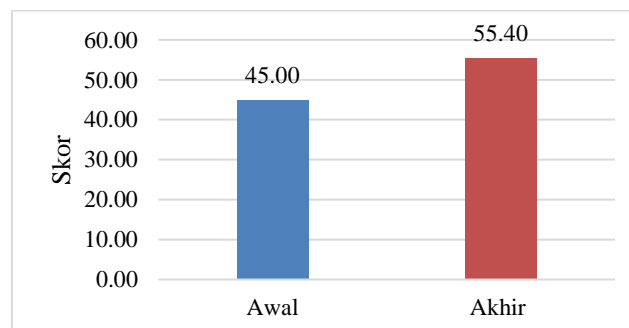
1. Memperbaiki penulisan dan tanda baca pada soal *pretest* dan *posttest*.
2. Memperbaiki jenis *font* yang digunakan pada media pembelajaran agar selaras dengan *font* yang lain.
3. Memperbaiki tujuan pembelajaran yang memuat ABCD (*Audience, Behaviour, Condition, and Degree*).
4. Memperbaiki materi [ada bagian gambar komponen gerak parabola dan pelambangannya.
5. Memperbaiki penulisan berdasarkan EYD.

Uji terbatas dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya kesalahan pada media dan instrumen yang digunakan. Pada uji terbatas ini, peserta didik menjawab soal *pretest posttest* serta mengisi angket minat belajar dan angket respon peserta didik. Proses pembelajaran dilakukan secara daring dan luring. Jika terdapat kekurangan pada media dan instrumen maka akan dilakukan perbaikan berdasarkan hasil yang diperoleh. Uji terbatas ini melibatkan 15 orang peserta didik kelas X MIPA 4 dan hasilnya akan digunakan pada uji luas. Berikut adalah tabel hasil analisis pada uji terbatas:

No	Hasil penilaian	Rata-Rata skor	Kategori
1	<i>Standard gain</i> angket respon peserta didik	3,11	Baik
2	<i>Standard gain</i> angket minat belajar	0,33	Sedang
3	<i>Standard gain</i> <i>pretest posttest</i>	0,3	Sedang

Pada uji terbatas, terdapat tiga aspek yang dianalisis untuk menentukan kelayakan media yang peneliti kembangkan. Aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata skor 3,1, aspek kelayakan isi media memperoleh nilai rata-rata skor 3,10, aspek penyajian dan tampilan memperoleh nilai rata-rata skor 3,07. Ketiga aspek pada uji terbatas ini memiliki kategori yang baik dan menunjukkan adanya kelayakan media sebelum digunakan pada uji coba berikutnya.

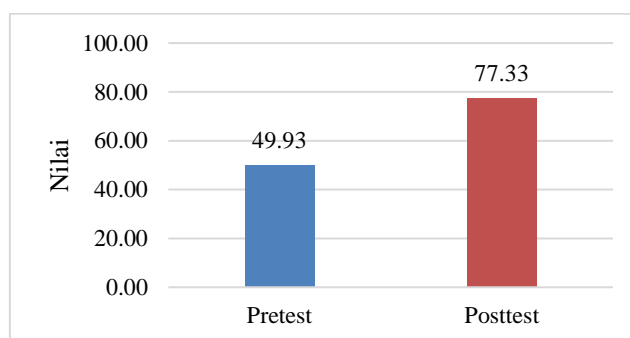
Pada uji terbatas, nilai rata-rata minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran adalah 45,00 dan nilai rata-rata minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran adalah 55,40. Hasil analisis ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik saat dilakukannya pengambilan data pada uji terbatas yang melibatkan 15 orang peserta didik. Berdasarkan data analisis tersebut dapat ditentukan nilai *standard gain* (*g*) sebesar 0,33 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil rata-rata peningkatan minat belajar peserta didik pada uji terbatas dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Rata-Rata Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Uji Terbatas

Hasil analisis di atas sesuai dengan pendapat William James yang menyatakan bahwa minat belajar peserta didik merupakan faktor utama dalam menentukan derajat keaktifan belajar peserta didik (Usman, 2003: 27) dan diperoleh bahwa media yang dikembangkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Pada uji terbatas, nilai rata-rata penguasaan materi peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran adalah 49,93 dan nilai rata-rata penguasaan materi peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran adalah 77,33. Hasil analisis ini menunjukkan adanya peningkatan penguasaan materi peserta didik saat dilakukannya pengambilan data pada uji terbatas yang melibatkan 15 orang peserta didik. Berdasarkan data analisis tersebut dapat ditentukan nilai *standard gain* (g) Hasil rata-rata peningkatan penguasaan materi peserta didik pada uji terbatas dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Rata-Rata Peningkatan Penguasaan Materi Peserta Didik Pada Uji Terbatas

Hasil analisis di atas sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Umar dalam hasil penelitiannya yaitu salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah meningkatkan hasil belajar atau penguasaan materi peserta didik (Yuliono dkk, 2018: 72).

Berdasarkan pemaparan di atas, media dan instrumen yang digunakan pada uji terbatas layak digunakan pada uji luas.

#### 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

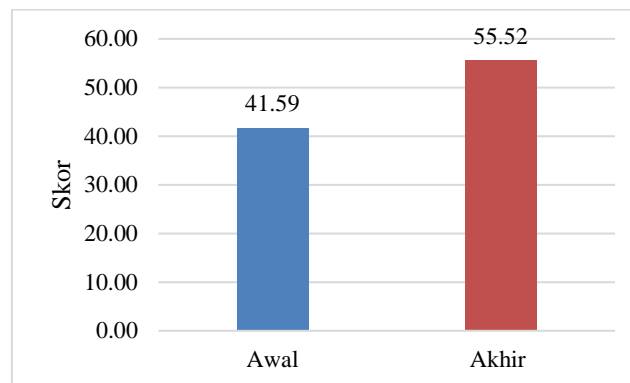
Setelah dilakukan validasi oleh validator ahli dan praktisi, uji empiris untuk menyeleksi soal pretest posttest, uji terbatas untuk perbaikan media pembelajaran dan melakukan revisi, pada tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Uji coba yang dilakukan pada tahap ini adalah Uji Luas. Uji luas dilakukan di X MIPA 5 dan X MIPA 6 dengan melibatkan 71 orang peserta didik. Uji luas ini dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Proses pembelajaran dilakukan secara daring dan luring. Pada uji luas ini, peserta didik menjawab soal *pretest posttest* serta mengisi angket minat belajar dan angket respon peserta didik. Berikut adalah tabel hasil analisis pada uji luas:

No	Hasil penilaian	Rata-Rata skor	Kategori
1	<i>Standard gain</i> angket respon peserta didik	3,25	Baik
2	<i>Standard gain pretest dan posttest</i>	0,65	Sedang
3	<i>Standard gain</i> angket minat belajar	0,40	Sedang
4	Keterlaksanaan RPP	93,8%	Terlaksana dengan Sangat Baik

Pada uji luas, terdapat tiga aspek yang dianalisis untuk menentukan kelayakan media yang peneliti kembangkan. Aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata skor 3,28, aspek kelayakan isi media memperoleh nilai rata-rata skor 3,23, aspek penyajian dan tampilan memperoleh nilai rata-rata skor 3,25. Hasil yang diperoleh dari ketiga aspek pada uji luas juga terjadi peningkatan dan menunjukkan

bahwa media pembelajaran berbasis *software iSpring Suite 10* layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan penguasaan materi peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 3 Mandau.

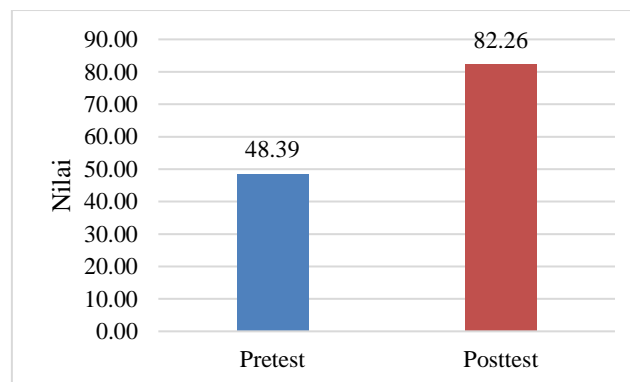
Pada uji luas, nilai rata-rata minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran adalah 41,59 dan nilai rata-rata minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran adalah 55,52. Hasil analisis ini juga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik saat dilakukannya pengambilan data pada uji luas yang melibatkan 71 orang peserta didik. Berdasarkan data analisis tersebut dapat ditentukan nilai *standadr gain* (g) sebesar 0,40 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil rata-rata peningkatan minat belajar peserta didik pada uji luas dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Rata-Rata Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Uji Luas

Berdasarkan hasil analisis minat belajar pada uji terbatas dan uji luas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik, hal ini juga sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Tafonao, T (2018:113) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu/ sumber belajar untuk meningkatkan daya minat belajar peserta didik, oleh karena itulah sebaiknya pendidik dapat memfungsikan media pembelajaran dengan baik. Selain itu Hamalik dalam Arsyad juga mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar peserta didik (Yuliono dkk, 2018: 72)

Pada uji luas, nilai rata-rata penguasaan materi peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran adalah 48,39 dan nilai rata-rata penguasaan materi peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran adalah 82,26. Hasil analisis ini juga menunjukkan adanya peningkatan penguasaan materi peserta didik saat dilakukannya pengambilan data pada uji luas yang melibatkan 71 orang peserta didik. Berdasarkan data analisis tersebut dapat ditentukan nilai *standard gain* (g) sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil rata-rata peningkatan penguasaan materi peserta didik pada uji luas dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4. Diagram Rata-Rata Peningkatan Penguasaan Materi Peserta Didik Pada Uji Luas

Berdasarkan hasil analisis soal *pretest* dan *posttest* untuk menentukan penguasaan materi peserta didik pada uji terbatas dan uji luas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang

digunakan sangat mempengaruhi peningkatan penguasaan materi peserta didik khususnya pada materi gerak parabola menggunakan media pembelajaran berbasis *software iSpring Suite 10*. Hal ini berkaitan dengan hasil penelitian Gunawan, dkk yaitu pengembangan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif mampu meningkatkan penguasaan materi peserta didik (Kurniawati, I. D, 2018: 71).

Berdasarkan perolehan hasil peningkatan penguasaan materi peserta didik dapat dilihat bahwa perolehan skor peningkatan penguasaan materi peserta didik hanya sampai pada kategori sedang, padahal sebelumnya media dan instrumen telah divalidasi oleh validator dan termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, jika dilihat dari kerucut pengalaman Edgar Dale, sebelumnya peneliti memperkirakan bahwa daya serap peserta didik SMA Negeri 3 Mandau mungkin dapat mengingat 90% dari apa mereka lakukan seperti pada saat mensimulasikan dan melakukan pembelajaran Fisika di kelas, namun pada kenyataannya daya serap peserta didik SMA Negeri 3 Mandau hanya 50% dari apa mereka dengar dan lihat saja. Hal ini dapat terjadi karena waktu pelaksanaan proses pembelajaran tatap muka di kelas berlangsung sangat singkat yaitu hanya 50 menit untuk setiap pertemuan pada mata pelajaran fisika. Jika dibandingkan dengan jam tatap muka normal, waktu pembelajaran fisika dapat berlangsung selama 90 menit. Hal ini terjadi untuk mencegah penularan *Covid-19* pada saat dilakukannya pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) di SMA Negeri 3 Mandau. Selain itu pengambilan data pada sebagian peserta didik yang melaksanakan pembelajaran di rumah secara daring tidak dapat diawasi secara langsung oleh peneliti, hal itu juga menjadi keterbatasan dalam penelitian yang peneliti lakukan.

Walaupun perolehan analisis data pada penelitian ini menghasilkan kategori yang sedang, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *software iSpring Suite 10* dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) untuk meningkatkan minat belajar dan penguasaan materi peserta didik. Hal ini juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka di sekolah maupun secara daring di rumah dapat terbantu dan dapat mengefektifkan pembelajaran yang tidak terbatas tempat maupun waktu dengan adanya media pembelajaran berbasis *software iSpring Suite 10*.

#### 5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis *software iSpring Suite 10* berdasarkan masukan dan saran yang diberikan selama tahap implementasi. Peneliti juga melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan dan melakukan analisis terhadap kesalahan yang terjadi selama proses penelitian serta melakukan revisi akhir produk yang dikembangkan. Revisi yang dilakukan pada media adalah memperbaiki tampilan yang kurang tepat, memperkecil ukuran file agar dapat diakses dengan lebih mudah.

Dalam penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan yang menghambat proses pencapaian tujuan penelitian. Adapun keterbatasan tersebut meliputi:

1. Ukuran file pada media pembelajaran interaktif berbasis *software iSpring Suite 10* masih cenderung besar sehingga dibutuhkan sinyal yang stabil saat mengakses media.
2. Pengambilan data pada sebagian peserta didik yang melaksanakan pembelajaran di rumah tidak dapat diawasi secara langsung.
3. Media yang dikembangkan terbatas, hanya pada pemanfaatan indera penglihatan dan pendengaran peserta didik.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : (1) media pembelajaran interaktif berbasis *software iSpring Suite 10* yang telah dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan penguasaan materi peserta didik SMA dengan kategori baik; (2) peningkatan minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif hasil pengembangan berbasis *software iSpring Suite 10* diperoleh skor *standard gain* sebesar 0,40 dengan kategori sedang; (3) peningkatan penguasaan materi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif hasil pengembangan berbasis *software iSpring Suite 10* diperoleh skor *standard gain* sebesar 0,65 dengan kategori sedang.



## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penyusunan penelitian ini tentu tidak akan tercapai tanpa adanya bantuan dari pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Pujiyanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu sabar membimbing dan memberikan dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Drs. Juli Astono, M.Si., selaku Penguji Utama dan Rahayu Dwisiwi Sri Retnowati, M.Pd., selaku Penguji Pendamping yang telah memberikan saran perbaikan.
3. Sugito S.Pd., M.Si selaku kepala sekolah SMA Negeri 3 Mandau yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
4. Oktabella Regina, S.Pd, Ibu Syai Marliza, S.Si dan Ibu Desfriani, S.Pd.Fis, selaku validator dan guru fisika SMA N 3 Mandau yang telah memberikan bantuan dan kerjasama dalam pelaksanaan penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bahrodin, A., & Widiyati, E. (2021). Tingkat Stres Akademik Siswa Kelas Vi Pada Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas. *SAINSTEKNOPAK*, 5(1).

Dwi Siswoyo, dkk. 2013. Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.

Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.

Mulyatiningsih, E. (2011). Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik. Yogyakarta: UNY Press.

Mundilarto. (2002). Kapita Selekta Pendidikan Fisika. Yogyakarta: JICA FMIPA UNY.

Mundilarto. (2010). Penilaian Hasil Belajar Fisika. Yogyakarta : UNY PRESS.

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.

Tani, S., & Elvin Y. E. (2017). Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik pada Materi Teori Kinetik Gas Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Suite 8. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 7(2), 13-16.

Usman, Uzer. (2003). Menjadi guru professional. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.

Yuliono, T., Sarwanto, S., & Rintayati, P. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 65-84.